

MDERPERFORMATIVERAUM  
DERPERFORMATIVERAUMD  
ERPERFORMATIVERAUMDE  
RPERFORMATIVERAUMDER  
PERFORMATIVERAUMDERP  
ERFORMATIVERAUMDERPE  
RFORMAT' MDERPER  
FORMAT ERPERF  
ORMAT' RPERFO  
RMATI ERFOR  
MATIVI RFORM  
ATIVER. RFORMA  
TIVERAUM RFORMAT  
IVERAUMDERPERFORMATI  
VERAUMDERPERFORMATIV  
ERAUMDERPERFORMATIVE  
RAUMDERPERFORMATIVER  
AUMDERPERFORMATIVERA  
UMDERPERFORMATIVERAU

Diplomarbeit im Studiengang Kommunikationsdesign an der FHTW Berlin FB Gestaltung  
Thema | Der Performative Raum – Untersuchungen zum Raum unter thematischem Aspekt  
von | Daniela Muschter | SS 2008  
Mentoren | Frau Prof. Katrin Hinz, Herr Prof. Jürgen Huber, Frau Gisela Matthes

	<b>EINLEITUNG</b>	4
1	<b>PERFORMANCE</b>	6
1.1	Allgemein	
1.2	Vertreter & Wegbereiter	
1.3	Wesen & Charakter	
2	<b>PERFORMATIVER RAUM</b>	11
2.1	Ursprung und Entwicklung von Aktionsräumen	
2.2.1	Performativer Raum	
2.2.2	Theatraler Raum – White Cube	
2.2.3	Performativer Raum vs. Theatraler Raum	
2.3	Zusammenfassung	
3	<b>DEUTSCHE MYTHOLOGIE</b> (DAS PERFORMATIVE THEMA)	30
3.1	Basis – Mythologie	
3.2	Orientierung – Fakten und Begriffe im Zusammenhang mit Mythologie	
4	<b>AUSBLICK</b> (PERFORMATIVER RAUM IN DER ANWENDUNG)	35
4.1	Beschreibung des Raumes	
4.2	Der Performative Raum in der Anwendung	
4.2.1	Licht	
4.2.2	Klang	
4.2.3	Körper (Performer & Publikum)	
	<b>FAZIT</b>	49

## Einleitung

Die Entscheidung, mich im Rahmen meiner Diplomarbeit mit der Mythologie, speziell mit deutschen Mythen, auseinander zu setzen und diese zum Thema einer Performance zu machen, begründet sich in meiner Beobachtung und Erfahrung im Umgang mit existenziellen Fragen. Während einerseits die revolutionären wissenschaftlich – technischen Entwicklungen jüngster Zeit dem Menschen ungeahnte Möglichkeiten im Dialog zwischen sich und der Welt eröffnet haben, scheint die Frage nach dem tieferen Sinn und Ziel menschlicher Existenz immer weniger beantwortbar, bestenfalls nur durch Verdrängung lösbar. Die zunehmende Hinwendung zu irrationalen Denkan-sätzen ist eine logische Konsequenz. Im Gegensatz zu dieser eher esoterischen Form der Auseinandersetzung, kann man auch unter logisch – rationaler Betrachtung der Erklärungsmodelle der Mythen der einzelnen Völker und Kulturen, auch ein grundsätzliches Verständnis der Beziehung Mensch und Welt wiederfinden. Bei aller Vielfalt und Differenzierung der mythologischen Ansätze gibt es doch prinzipielle Übereinstimmungen, die im Folgenden am Thema deutscher Mythen dargestellt werden. Eine Reise nach Irland gab Anlass mich mit einer mir etwas näher stehenden Kultur zu beschäftigen. Über die keltische Kultur kam ich letztlich zur deutschen. Die Annäherung an das Thema gestaltete sich schwierig. Da es damals weder Schrift noch Gotteshäuser gab, waren mündliche Überlieferungen die einzige Quelle. Ein Teil des mythischen Gedankengutes fand Eingang in die Märchenliteratur und ist uns auf diese Weise noch gegenwärtig. Aufzeichnungen von Tacitus<sup>1</sup> geben Aufschluss über tatsächliche Begebenheiten, Lebensweisen und Glaubensvorstellungen germanischer Völker. Diese sind mitunter die einzigen Zeugnisse von vorchristlichem Leben im germanischen Raum.

Der Mythos, mit besonderem Augenmerk auf die deutsche Mythologie, ist prinzipiell als ein Erklärungsmodell zu verstehen, es dient dem Erschließen von Wirklichkeit. Die Interpretationen / Geschichten vergangener Generationen, in denen sich Glaubensvorstellung und Weltanschauung widerspiegeln, verlieren zunehmend an Interesse. In anderen Teilen der Welt ist der Mythos immer noch sehr lebendig, es werden Geschichten immer wieder erzählt, um so einen Zugang zu irrationalen Inhalten zu finden. Der drohende Verlust an mythischem Gedankengut im Bewusstsein der Menschheit ist auch Motivation für mich dieses Thema für die Performance aufzugreifen. „Mythen und Legenden werden nicht nur in Erzählungen weitergegeben, sondern auch in Riten, Tänzen, Dramen und Kunstwerken.“ (Herrmann) Diese Aussage bekräftigte mich in der Absicht, das Thema in einer Performance abzuhandeln. Der Gedanke interdisziplinär zu arbeiten, Musik, Tanz und Ort miteinander zu verbinden, beschäftigt mich schon seit einiger Zeit. Bei der Begriffsdefinition von Performance stellte ich fest, dass das Medium ziemlich genau meinen Vorstellungen von Ideen-Vermittlung entspricht. Der Rezipient bekommt auf vielen verschiedenen Ebenen Hinweise und Denkanstöße. Über die Assoziationsketten wird er in den Prozess mit einbezogen und erfährt auf sinnliche Art und Weise das Thema. Der Ort, welchem in der Arbeit eine besondere Rolle zugeschrieben wird, trägt zum speziellen Wahrnehmen bei.

<sup>1</sup> röm. Geschichtsschreiber, geb. um 55, gest. 116 n. Chr., Schrift über Germanien („De origine et situ Germanorum“)

Ich bezeichne den Raum in meiner Arbeit als „Performativen Raum“. Um diesen genau definieren zu können, muss erst die Performance als Ausgangspunkt geklärt sein. Der Zusammenhang zwischen Performance und Raum wird in Kapitel 2 ausführlich betrachtet. Hier wird der Raum mit seinen originären Eigenschaften als kommunikatives Medium innerhalb der Performance beleuchtet. Im Hinblick auf das Thema werden die Ergebnisse zum Performativen Raum neu bewertet. Abschließend wird die spezielle Thematik auf das künstlerische Medium Performance in Verbindung mit Raum übertragen. Dies soll gleichzeitig als Konzeption für meine praktische Arbeit dienen.

Performance als zeitgemäßes Medium? Für mich stellt die Performance einen Gegenpol zum virtuellen Medium dar. Für das Virtuelle ist das Körperlose bezeichnend, der eigene Körper spielt keine Rolle mehr. Im World Wide Web gibt es keinen Geschmack, keinen Geruch, kein Tasten: diese Sinne werden ausgeschaltet. Beim Medium der Performance dagegen geht es um Wahrnehmung mit allen Sinnen. „Es geht eher um die „Abweichung vom medialen Dispositiv“ (Lehmann), auch um Reduktion, um Verlangsamung, um die hartnäckige, immer neu zu formulierende Frage der leiblichen Präsenz und Ko-Präsenz.“ (Sommer 2004, S. 223) Was passiert mit der zwischenmenschlichen Kommunikation im virtuellen Raum? In der Performance ist die Kommunikation zwischen real existierenden Dingen Hauptanliegen.



PERFORMANCE

## 1 Performance – zum Begriff, geschichtliche Ausformung und Wesen des Kommunikationsmediums

### 1.1 Allgemein

Performance geht auf die Begriffe Performativität und Performanz zurück. Performativität entstammt ursprünglich der Literatur und meint die Gebundenheit an den Körper. Der Akt der Äußerung einer Person, das nach Außen bringen bzw. Darstellen ist hierfür bezeichnend. Der Begriff Performanz steht eher für den Vollzug einer Handlung (Aufführung) eines Subjekts. Das Wesen der beiden Begriffe verweist schon deutlich auf die Performance als künstlerisches Ausdrucksmittel. (Abb. I) Performance ist eine aus den USA stammende Form der Aktionskunst, die in den 1970er Jahren weitgehend an die Stelle von Fluxusveranstaltungen<sup>2</sup> und Happenings<sup>3</sup> trat. (Abb. II) Die Performancekunst ist verwurzelt im Futurismus, Dadaismus, in der Renaissance, im Ritual bzw. Schamanismus, wobei Letztgenannte archaische Ausprägungen dieser Kunst- und Kommunikationsform darstellen. Performance steht für die künstlerische Direktmitteilung und wird meist von einem einzelnen Künstler, aber auch von Gruppen vorgeführt. Häufig wird mit Mitteln des experimentellen Theaters und des modernen Balletts gearbeitet, andererseits wurde die Performance in Theater- und auch in Konzertaufführungen integriert. Überschneidungen ergeben sich auch mit der Bodyart und der Prozesskunst (Brockhaus, S.668). Das künstlerische Spektrum ist also vielfältig und die Übergänge sind meist fließend. Im Folgenden soll auf einflussreiche Vertreter dieses Genres näher eingegangen werden.

### 1.2 Vertreter & Wegbereiter

Aus der Zusammenarbeit der Künstler Cage<sup>4</sup>, Cunningham<sup>5</sup> und Rauschenberg<sup>6</sup> ergab sich 1952 das erste Multi-Media-Happening. Sie waren damit die Vorreiter interdisziplinärer Kunst und Inspirationsquelle für spätere Aktions- und Performancekünstler. John Cage unterrichtete 1956-58 an der New School for Social Research in New York. Seine Schüler waren die ersten Happeningkünstler. Cage fungierte für sie als Ideengenerator, wie Al Hanson belegt: „Mein ganz persönliches Happeningverständnis beruht darauf, dass ich Cage studiert habe.“ (Wick, S. 125) Das musikalische Moment war neben dem bildnerischen Grundlage der Entwicklung von Happenings und Fluxus (S.125, Theorie des Happenings). Die Namen Philip Glass und Steve Reich sind ebenfalls eng mit der Performancekunst verbunden, insbesondere der Klangperformance. Sie verwenden Klänge als Rohmaterial und nutzen repetitive Techniken, um so zu neuen Kompositionen zu gelangen (Frank, S. 219). Durch die Erweiterung des Kunstbegriffes entstanden auch in der Fluxusbewegung der 60er Jahre neue uneingeschränkte Ausdrucksformen, wie Ritual- und Aktionskunst. Dadurch wurden neue Inhalte thematisiert, Traditionen aufgegriffen, und es erfolgte eine Rückbesinnung auf archaische Kultur. „Da die Lebensrealität, wie gesagt, immer mehr in den Mittelpunkt der zeitgenössischen Kultur gerückt ist, haben sich die Akzente von einer vom Leben abgesonderten Kunst auf eine immer mehr

<sup>2</sup>Fluxus (lat. „das Fließen“) war die erste intermediale, gattungsübergreifende Kunstform nach Dada (um 1960). Fluxus ist weniger eine Kunstrichtung als Geisteshaltung (Abb. II)

<sup>3</sup>Happenings beruhten auf dem Collageprinzip, welches im Dadaismus (1910) begründet wurde

<sup>4</sup>Cage, John: amerikan. Komponist, geb.1912 Los Angeles, gest. 1992 New York

<sup>5</sup>Cunningham, Merce: amerikan. Tänzer, Choreograph und Ballettdirektor, geb. 1919 Centralia (Washington)

<sup>6</sup>Rauschenberg, Robert: amerikan. Maler, Objektkünstler und Bühnenbildner, geb. 1925 Texas, gest. 2008 Florida



auf das Leben selbst konzentrierte Gestaltung verlagert. Bei diesem Vorgang sind Grundsymbole und Grundkonstanten des Menschlichen wieder aufgetaucht, verborgene, vergessene oder verschüttete Urerfahrungen, die die elementare Existenz des Menschen bestimmen.“ (Kultermann) Die Performance-Künstlerin Joan Jonas steht beispielhaft für die vielen Performancekünstler der 70er Jahre. Sie beschäftigt sich in ihren Werken mit volkskundlichen Studien kulturellen Brauchtums, beispielsweise mit der minoischen Vergangenheit Kretas. Sie lässt sich von den Tänzen, Märchen und Mythen und Musik inspirieren und verarbeitet sie in Performances. Dabei steht der poetisch-symbolische Wahrheitsgehalt bei der Rezeption im Vordergrund (Schmidt, S.9). Orte, für ihre Inszenierungen, sind sowohl ländliche als auch urbane Räume. Wiesen, windige Strände, unbebaute Grundstücke, Turnhallen und Fabriketagen. Sie verbindet Theater mit visueller Kunst, orientierte sich dabei an Künstlern, wie La Monte Young, Glass, Reich, u.a. (Schmidt, S.13ff).

### 1.3 Wesen & Charakter

In den 60ern wurde eine Kategorisierung dieser Kunstrichtung angestrebt. Kriterien waren die Inhalte oder die performativen Ausdrucksmittel (vgl. Kunstforum International „Performance“, S.41). Es kam zu unterschiedlichen Lösungsansätzen, doch eine klare Unterteilung war nicht möglich. Walter Dahn, Performancekünstler aus den 60er Jahren, beschreibt dies treffend: „Performance ist alles. Es gibt Leute, die sind 24 Stunden Performer.“ (Kunstforum International „Performance“, S.57) Performancekünstler arbeiten oft interdisziplinär. Ausdrucksmittel sind u.a. der Körper, verbale Artikulation, Musik und Tanz, solistisch oder kombiniert. Unter Performance versteht man z.B.: action painting, agit prop, audio performance, body art, celebration art, dance performance, expanded performance, events service, kinetic sculpture, life art, living environments, mimicry of life, moving sculpture, photo performance, poesie d’action, public sculpture, rituelle Plastik, seminars, sonore lectures, sound performance, street art intervention, tableaux vivants, theater performance, trash art, tv performance, video performance (Vogel). (Abb. III-VI) Wie schon beim Happening, lässt sich auch die Performancekunst nicht im Sinne der Bildenden Kunst definieren. Bereits 1921 äußerte der Merzkünstler Kurt Schwitters seine Vorstellung von Grenzüberschreitungen: „Mein Ziel ist das Merzgesamtkunstwerk, das alle Kunstarten zusammenfasst zur künstlerischen Einheit, um die Grenzen der Kunst zu verwischen.“ (Kurt Schwitters, 1921) Das traditionelle Anschauen von Kunstobjekten wird durch erlebnishafte Anregung des Bewusstseins abgelöst. Durch die Vielseitigkeit wird beim Publikum eine größere sinnliche Beeinflussung erreicht, es ist somit stärker mit dem künstlerisch Dargestellten verbunden. Auch wenn auf eine klassische Erzählstruktur meist verzichtet wird, unterliegt die Inszenierung doch einer geplanten Regie. (Abb. VII) Der Inhalt ist meist nicht sofort entschlüsselbar, einige Bilder dienen als Orientierung, es entstehen Assoziationsketten und lassen den Betrachter aktiv werden, und zu eigenen Interpretationen kommen. Die Vielschichtigkeit einer Performance ist exemplarisch und steht im Vordergrund des künstlerischen Tuns (vgl. Kunstforum International „Performance“, S.45). Die Performance will Fragen stellen, keine fertigen Antworten liefern,

wie es oft im Theater der Fall ist. Dadurch ist eine Performance immer Ausdruck der inneren Verfassung des Künstlers. Künstler und Publikum befinden sich zur Zeit der Präsentation an ein und demselben Ort und interagieren miteinander, je nach Thema auf unterschiedliche Weise. Meist sind Performances, die an einem bestimmten Ort zu einer bestimmten Zeit stattfinden, von kurzer Dauer. Generell kann man sagen, dass der Raum bzw. der Ort, an dem die Performance stattfindet, und die damit verbundene Zeit für die Rezeption eine bedeutende Rolle spielen (vgl. Hasib 2003, S.31ff). Das „Jetzt“ ist prägend für eine Performance. „Dem Zuschauer wird beim Betrachten des Ereignisses klar, dass Dinge auch anders sein oder ablaufen könnten. Wenn man Glück hat, erkennt man, dass der Augenblick einzigartig ist.“ (Etchells 2005, S.179) Performance hat meist den Anspruch auf Authentizität. „Das Leben soll Momente der Realität beinhalten. Performance ist ein Teil davon. Eine Aktion ist ein Teil davon. Die Aktion ist eine Art des Lebens und die Performance ist eine Art des Lebens.“ (Karel Dudesek) Auch Rauschenberg vertritt die Ansicht, dass die angestrebte Wiedervereinigung der künstlerischen Bildwirklichkeit mit der Lebenswirklichkeit am besten dadurch erreicht werden könne, indem man Teile der realen Welt unverändert in die Kunst hereinholt (vgl. Schneckenburger). Hierbei kann das Ereignis durch die Beanspruchung aller Sinne zu einem Geisteszustand werden (vgl. Kaprow 2005, S.132).

Die Dokumentation von Performances gestal- tete sich anfangs recht schwierig (über Fotografie). Einige Künstler, die aus den Bereichen Musik, Theater, Tanz und bildender Kunst kamen, setzten sich zunehmend mit Video als Erweiterung ihres Kunstschaffens auseinander. Somit entwickelte sich die Film- und Videoaufnahme hin zum künstlerischen Aufzeichnungsmedium und ersetzte mitunter die Originalperformance völlig (Brockhaus 1991, S.668). Körperlich-leibliche Abbilder auf dem Screen spiegeln die Realität wieder und es kommt zu Interventionen zwischen dem eigenen Ich. Jedoch fehlen tatsächliche Umwelt-Einflussfaktoren, die die Stimmung prägen. Man kann eigentlich sagen, dass kein Medium es schafft die reale Performance adäquat zu dokumentieren, die zeremoniellen, ästhetischen Augenblicke in all ihren sichtbaren, hörbaren und atmosphärischen Aspekten abzubilden (Kunst des 20. Jh., S. 601).



PERFORMATIVER  
RAUM

Die Rolle des Raumes, die Beziehung zwischen dargestelltem künstlerischen Werk und dessen Verortung soll im folgenden Kapitel beleuchtet werden. Für die Performance ist der Rückgriff auf Vorhandenes wichtig. Daraus ergeben sich zwangsläufig neue Zusammenhänge. Raum ist also eine obligatorische Komponente der Performance. Oft werden Gebäude und Orte genutzt, die ihre ursprüngliche Bestimmung verloren haben. Durch den geschichtlichen Kontext, stellen sie einen starken kognitiven Bezug zum Werk her, vermitteln also eine zusätzliche Bedeutungsebene. Für eine klare Definition des performativen Raumes, dient der Vergleich mit dem theatralen Raum. Betrachtungen von historischen Aufführungsstätten und ein Blick auf theatrale Bauten, ebenso wie auf Künstler des 20. Jh., die den Raumbegriff für die Kunst zu erweitern versuchten tragen zu einer Klärung des Begriffes bei. Ziel soll das Verständnis des performativen Raumes als eigenes künstlerisches Medium sein.

Schon zu Beginn des 20. Jh. versuchten einige Künstler, wie z.B. Kandinsky, Malewitsch, Mondrian, den Raum im Kontext der Kunst neu zu definieren. Happeningkünstler und Künstler der Fluxusbewegung lehnten zunehmend das herkömmliche Theater als Aufführungsort ab. Sie führten ihre improvisierten Stücke unmittelbar in der Öffentlichkeit auf und bedienten sich dafür vorgefundener Räumlichkeiten bzw. Örtlichkeiten. „Man könne mit dem Raum experimentieren, indem man die Entfernungen zwischen den Events eines Happenings allmählich vergrößert. Anfangs an bestimmten Punkten einer verkehrsreichen Straße, dann in mehreren Räumen, [...], dann schließlich auf der ganzen Welt.“ (Vostell 1970) Ähnliche Ideen beinhalteten die Ready-Mades von Duchamp<sup>7</sup>, wobei Alltagsgegenstände aus ihrer ursprünglichen Funktion gelöst und in einen neuen Zusammenhang gestellt wurden. Die Performancekünstler übernahmen weitestgehend diese Ideen. Allerdings erweiterten sie den Raumbegriff, indem der Raum mit seinen Eigenschaften und die mit ihm verbundene Zeit bedeutungsvollere Aspekte für das Werk liefern. Ein Zitat des Parate Labors<sup>8</sup> gibt die herausragende Bedeutung des Ortes sehr deutlich wieder: „Menschliches Leben ist immer lokal. Denn die menschlichen Sinne sind immer auf einen konkreten Ort bezogen: die Augen sehen bis zum Horizont, die Ohren lokalisieren Geräuschquellen nur in der direkten Umgebung, die Nase riecht was unmittelbar in der umgebenden Luft ist, der Tastsinn reicht so weit wie die Arme [...]. Deshalb ist für unsere Art der Arbeit die Wahl des Ortes von entscheidender Bedeutung. Er wird unsere Möglichkeiten sensueller Erfahrung bestimmen, [...]. Jede Lokalität hat ihren Kontext mit seiner lokalen Logik.“ (Pfaff 2003, S.58) Die Wahl des Ortes ist also entscheidend, da die Performance auf die sinnliche Erfahrung eines Kunstwerkes ausgelegt ist. Die Hinwendung der Performance zur Wirklichkeit und Abwendung vom Artifizialen ist ein Grund, weshalb sich die Performancekünstler erstens vom Theaterraum trennen und zweitens die genaue Bestimmung der Örtlichkeit wichtig wird.

<sup>7</sup> Duchamp, Marcel: frz. Künstler, geb. 1887, gest. 1968, seit 1914 stellte er Gegenstände (ready mades) aus

<sup>8</sup> Parate Labor: in Wien entstandenes Forschungsprojekt, welches sich u.a. mit Paratheater – Ritualisierung – Life Arts auseinandersetzt

## 2.1 Ursprung & Entwicklung von Aktionsräumen

Bereits lange vor dem Ursprung des Theaters gab es spezielle Orte für Handlungszwecke. (Abb. VIII) Rituelle Handlungen fanden an Orten statt, die eine magische Ausstrahlung, auch als Atmosphäre bezeichnet, besaßen. In Kreisform wurden diese Handlungen abgehalten. Es gab einen „Priester“, der den Handlungsablauf bestimmte und in der Mitte des Kreises stand. Ähnliches findet man heute noch bei einigen Naturvölkern. Diese Ausprägung kann man bereits als „Ur-Bühne“ bezeichnen. Im Verlaufe des Sozialisationsprozesses entwickelte sich eine kulturelle Ebene und damit schließlich das Theater. Mit Entwicklung der Theaterkunst wurde der Aufführungsort von einem ursprünglich natürlichen Ort zu einem künstlich geschaffenen. Mit dem Theaterbau wurde endgültig eine Trennung zwischen Akteuren und Publikum vollzogen. Die Performance wirkt dieser Entwicklung entgegen, indem sie versucht, wieder näher an der Realität der Menschen zu wirken und den Zuschauer zu integrieren. Schon die Bauhaus-Bühne tendierte dazu: „Eine weitere Bereicherung wäre es, wenn die Isolation der Bühne aufgehoben würde. Im heutigen Theater sind Bühne und Zuschauer zu sehr voneinander getrennt, zu sehr in Aktives und Passives geteilt, um schöpferisch Beziehungen und Spannungen zwischen den beiden zu erzeugen.“ (L. Moholy-Nagy, S.54) (Abb. IX) Heute versucht die Performance, wie in vergangenen Zeiten, wieder spezifische, natürliche Räume, losgelöst von den Zwängen des Theaterbaus, für ihre Zwecke zu finden. Auch das Theater, welches teilweise nicht mehr klar von Performances zu unterscheiden ist, bemüht sich um innovative Raumkonzepte für Handlungen.

14

### 2.2.1 Performativer Raum

Der performative Raum ist bereits objektiv gegeben (Straße, Gasometer etc.). Ein vorgefundener „natürlicher“ Raum ist immer mit Zeitspuren, Geschichte belegt. Die ursprüngliche Funktion des Raumes lässt sich nur noch erahnen. Diese Räume sind aufgeladen mit Themen, Geschichten und Stimmungen, auch Straßen- und Platznamen bezeichnen den Ort. Diese Räume sind mitunter geprägt von Natur und Geschichte, Erinnerung und Gegenwart. Die Zeit lässt sich in diesen Räumen auf besondere Weise erfahren. Sie besitzen Eigencharakter und haben ein „Surplus“ von Bedeutung (Böhme, S.287). Solche Räume können Anlass oder Inspiration für eine Idee bzw. Handlung sein. Die Arbeiten entstehen aus den Gegebenheiten des Ortes. Dabei spielen die Typologie der Räume und die Atmosphäre eine entscheidende Rolle. Wichtige Raumkriterien sind die horizontale und vertikale Ausdehnung. Anhaltspunkte sind die umgebende Landschaft, sowie der Materialcharakter. Diese Räume eröffnen einen großen Gestaltungsspielraum und Interpretationsmöglichkeiten für eine Aktion. Der Raum wird schließlich erst durch seine Nutzung zum Performativen Raum.

### 2.2.2 Theatraler Raum – White Cube

Im Gegensatz zum performativen Raum steht der traditionelle Theaterraum. Dieser ist hochartifizuell und nur bedeutend für die Theaterrealität. Es gibt keinen Wirklichkeitsbezug. Der Theater-raum oder Galerieraum geht von einem höchst stilisierten weißen leeren Raum aus (White Cube), der in Wirklichkeit so nicht existiert. Er ist die äußerste Abstraktion eines Raumes, somit neutral in seinem Ausdruck. Es gibt zunächst keine Faktoren, die ihn in irgendeiner Weise mit Bedeutung aufladen. Bei dem Konzept des White Cubes ist der Raum kein integrativer Bestandteil, er ist unabhängig und aus dem Kontext gerissen. Er kann nur dann funktionieren, wenn das Kunstwerk selbst schon ein Teil eines Raumes darstellt oder einen Raum definiert.

Es ist die Entscheidung des Künstlers, ob er mit dem Raum arbeiten will oder nicht. Wenn er den Raum integriert, dann steht das Kunstwerk in seinem Kontext und wirkt assoziativ auf den Betrachter. Dadurch können außergewöhnliche Lösungen entstehen, ein komplexes Gefüge aus Werk und Ort.

### 2.2.3 Performativer Raum vs. Theatraler Raum

Beide Räume, theatral und performativ, haben annähernd den gleichen Zweck: die Phantasie des Betrachters im Sinne des Geschehens zu fördern. Im Theater – dem künstlichen Raum – sind der Ort und die Zeit manipulierbar. Man kann eine Handlung in eine andere Zeit und in einen anderen fiktiven Raum versetzen. Unterschiedliche Mittel werden verwendet, um die Wirkung des Raumes (Enge, Weite, ...) und des Körpergefühls im Raum zu manipulieren. Der Betrachter wird aus seinem Alltagsraum herausgelöst und macht eine imaginäre flüchtige Reise (Moldoveanu 2001, S.19) (Abb. X)

Sind der Ort und die Situation im „Jetzt“ fühlbar? Im Theater findet eine Stilisierung von Wirklichkeit statt, so dass es Zitate von Realität gibt. Die zeitgenössische Performance hat das Ziel, Dinge wieder in Realzeit zu erleben und sich auf das Jetzt zu besinnen. Der performative Raum wird deshalb auch als „Jetzt-Bühne“ bezeichnet. Es ist ein Raum, der nicht oder lediglich mit geringen Mitteln inszeniert wird. Der vorgefundene Echtraum ist nicht konstruierbar. Der Raum ist eng verbunden mit dem Klang und der Stille, und diese wiederum mit der Zeit. Hier wird das Universelle der Bezüge deutlich. Die Dreidimensionalität des Raumes beeinflusst also den Klang, der sich in ihm ausbreitet. Dadurch entwickelt sich beim Menschen ein Raumgefühl und ein Bewusstsein für den speziellen Raum. Ein Klang kann sich nur im Rahmen der Raumparameter ausbreiten, er passt sich ihm an. Beispielsweise wirken Musikveranstaltungen im Keller anders als auf einer Open Air Bühne. Auch durch Umgebungsgeräusche wie Straßenlärm, technische Laute, Vogelgezwitscher verbinden wir Orte. Ein Zitat von Christoph Wulf belegt diese These: „Durch Hören „verorten“ wir uns im Raum.“ (Wulf, S.228) Bei einer Bühne hat man meist gleichbleibende Klangverhältnisse, die, ohne jeglichen Bezug zum natürlichen Umfeld, eine optimale Klangkulisse für das Werk darstellen.

Theaterbauten sind meist fensterlos, so dass künstliche Lichtquellen für Stimmungen sorgen müssen. In der Gegenstandslosen Kunst des 20. Jh. vertritt man den Standpunkt, dass Farben suggestive Kräfte und psychogene Wirkungen besitzen. Bühnenbildner greifen oft darauf zurück. Der Prototyp dieser Farbsymbolik liegt jedoch in der Natur. Demzufolge bestehen Zweifel, ob das gestaltende Licht dem atmosphärischen nahe kommt (vgl. Auer 1994, S. 45ff). Die Performance hingegen verwendet das natürliche Licht, und schafft so wieder den Bezug zur Wirklichkeit. Sicherlich gibt es Mischformen, bei denen Performancekünstler auf künstliche Lichtquellen zurückgreifen, um zu akzentuieren. Durch die oben genannten Faktoren bekommt der Ort seine spezielle Atmosphäre, man spricht von der Magie des Ortes. Im Theater erzeugt man künstlich das Magische, man zitiert. (Abb. XI) Die Performancekünstler bevorzugen jedoch den direkten und unmittelbaren Bezug zum Geschehnisort und machen sich die situativen Bedingungen zu Nutze.

Beim Theater besteht eine absolute Distanz zum Bühnengeschehen. Aufgrund der Abtrennung von Bühne und Zuschauerraum durch den Orchestergraben und den Vorhang ist es unmöglich, in das Handlungsgeschehen einzugreifen. Man kann die Schauspieler nicht berühren, lediglich sehen. Der Bühnenraum wird zum Spiegel für den Betrachter. „Die Dunkelheit im Zuschauerraum verringert den Kontakt zur Wirklichkeit. Der Theaterbesucher ist in einer ähnlichen Situation wie eine hypnotisierte Person: er erliegt Suggestionen. Das Theater tendiert häufig dazu, das Bewußtsein im Augenblick zu vereinnahmen, der Zuschauer kann aus der Wirklichkeit aussteigen [...]“. (Erich Wonder, in: Hetzer-Molden 2000, S. 20) Innerhalb der Performance befindet sich das Publikum mit dem Künstler auf einer Ebene (Face to Face). Der Zuschauerraum und die Bühne ergeben ein Ganzes, sind hier nicht voneinander getrennt. Bei der Performance ist der Zuschauer Teil des Geschehens, steigt mit in den Bühnen- bzw. Handlungsraum ein. Der Zuschauer wird aktiv in den Prozess integriert und fühlt zeitgleich mit dem Performer. Da es sich um einen echten, realitätsnahen Raum handelt, findet der Zuschauer den Bezug zu seiner eigenen Wirklichkeit. Die Nachhaltigkeit des Geschehens und das Nachdenken darüber werden auf diese Weise verstärkt. Durch die Integration real existierender Räume hat die Performance einen entscheidenden Vorzug gegenüber künstlich geschaffenen, realitätsfernen bzw. Parallelwelten: Sie vermitteln dem Menschen eine Positionierung bzw. Orientierung in seiner orts- und situationsbestimmten Umwelt.

### 2.3 Zusammenfassung

Wie findet man den performativen Raum?

Performative Räume existieren nicht a priori, sie entstehen erst durch den Rückgriff des Performers auf einen speziellen Raum. Performative Räume sind Teil des dargestellten Themas. Spontane Entdeckungen oder gezielte Suche lassen den öffentlichen Raum zum performativen werden. Die zielorientierte Vorstellungskraft des Performancekünstlers ist Voraussetzung für das Gelingen. Er muss die Wirkungsmechanismen kennen, beherrschen und virtuos damit umgehen. Anhand vorangegangener Betrachtungen lassen sich für den performativen Raum folgende Wirkfaktoren



erfassen: Größen, Materialitäten, Formen und Lichtverhältnisse, Abstraktionsgrad, Integrationsmöglichkeiten des Menschen, Mensch im Verhältnis zum Raum, Historie, Umfeld und Weitere.

Die hier erfolgte Auseinandersetzung mit Raum hat deutlich gemacht, dass er in enger, ja essentieller Beziehung zum Thema der Performance steht und sich nur darüber als performativer Raum definiert. In meinem Fall ist das Thema: Deutsche Mythologie. Das Kapitel 3 gibt einen Einblick in das Thema und soll als Orientierung für Kapitel 4 „Der Performative Raum in der Anwendung“ und auch für die praktische Arbeit dienen.





Rebecca Horn, Einhorn, 1970

## Manifesto:

2. To affect, or bring to a certain state, by subjecting to, or treating with, a flux. "*Fluxed* into another world." *South.*
3. *Med.* To cause a discharge from, as in purging.

**flux** (flüks), n. [OF., fr. L. *fluxus*, fr. *fluere*, *fluxum*, to flow. See FLUENT; cf. FLUSH, n. (of cards).] 1. *Med.* a A flowing or fluid discharge from the bowels or other part: esp., an excessive and morbid discharge: as, the bloody *flux*, or dysentery. b The matter thus discharged.

Purge the world of bourgeois sickness, "intellectual", professional & commercialized culture, **PURGE** the world of dead art, imitation, artificial art, abstract art, illusionistic art, mathematical art, — **PURGE THE WORLD OF "EUROPANISM" !**

2. Act of flowing: a continuous moving on or passing by, as of a flowing stream; a continuing succession of changes.
3. A stream; copious flow; flood; outflow.
4. The setting in of the tide toward the shore. Cf. REFLUX.
5. State of being liquid through heat; fusion. *Rare.*

**PROMOTE A REVOLUTIONARY FLOOD AND TIDE IN ART.**  
Promote living art, anti-art, promote **NON ART REALITY** to be fully grasped by all peoples, not only critics, dilettantes and professionals.

**7. Chem. & Metal.** a Any substance or mixture used to promote fusion, esp. the fusion of metals or minerals. Common metallurgical fluxes are silica and silicates (acidic), lime and limestone (basic), and fluorite (neutral). b Any substance applied to surfaces to be joined by soldering or welding, just prior to or during the operation, to clean and free them from oxide, thus promoting their union, as ro-in.

FUSE the cadres of cultural, social & political revolutionaries into united front & action.

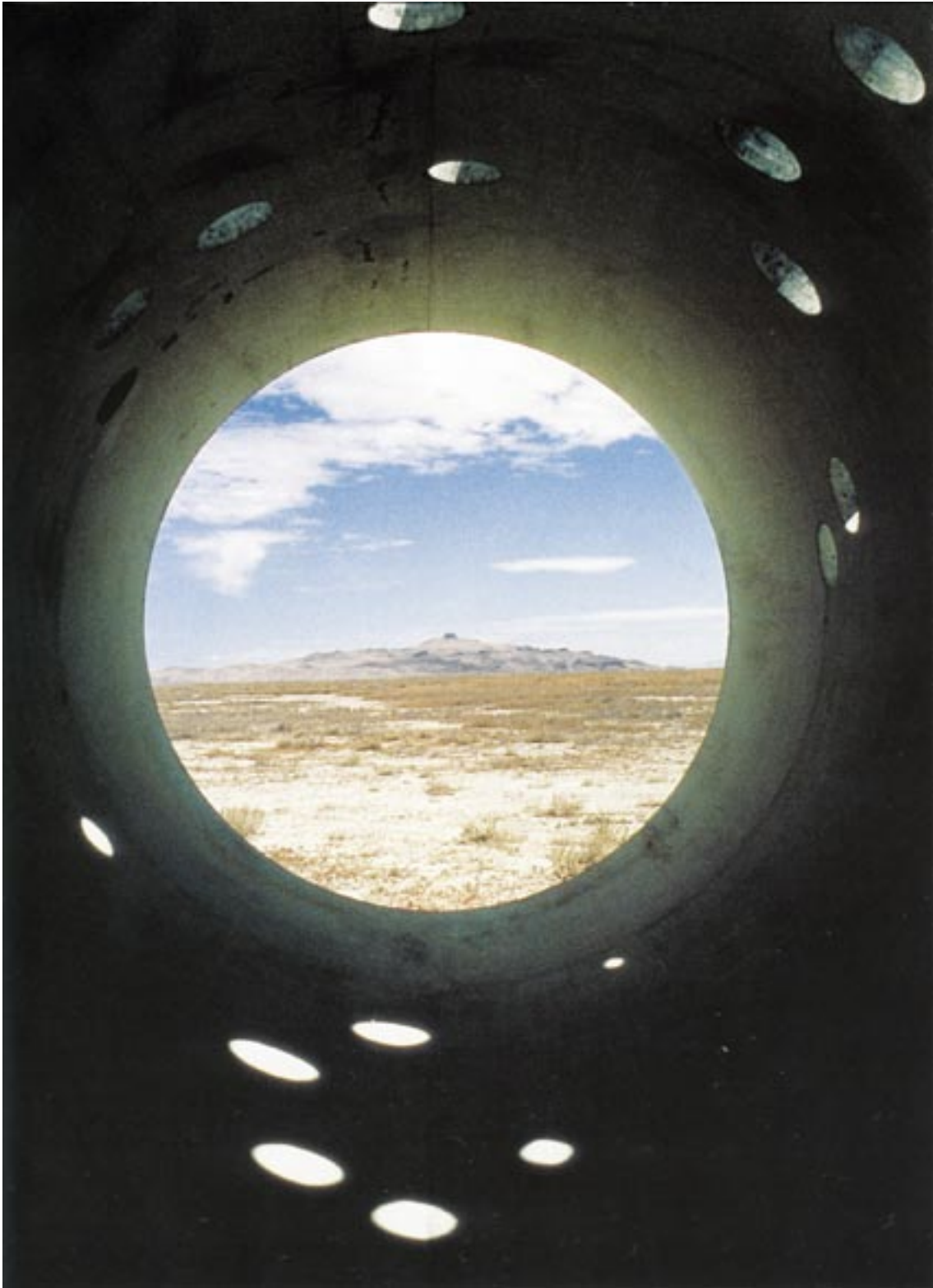


Maciunas' Portrait von den Fluxusmitgliedern: Dick Higgins, Lette Eisenhower, Daniel Spoerri, Alison Knowles und Ay-O  
„Fluxus Street Events“ in New York, Frühjahr 1964





Zhang Huan, To Raise the Water in a Fishpond, 1997



>

Nancy Holt, Sun Tunnels, 1973-1976. Great Basin Desert, Utah



Magdalena Jetelová, Atlantic Wall, Laserprojektion, 1994. Jütland, Dänemark

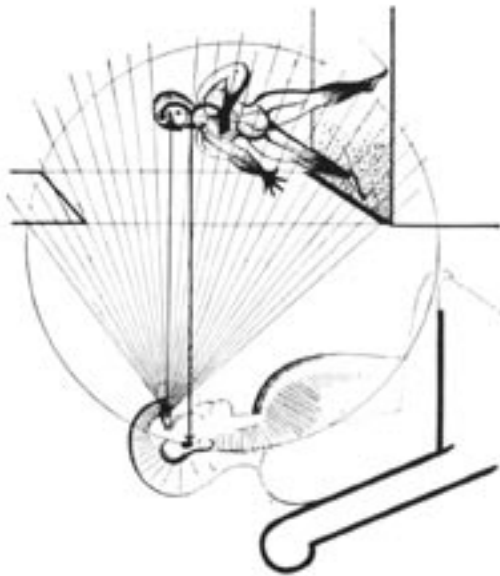
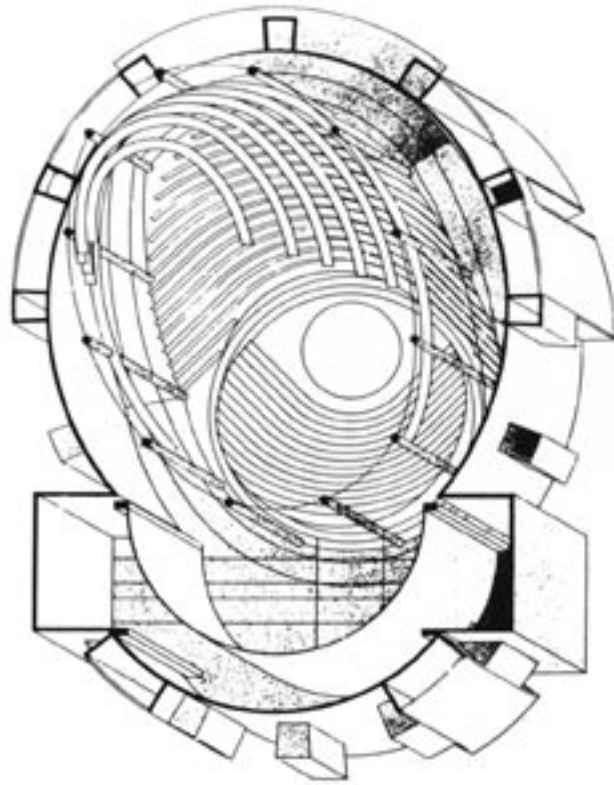


Erich Wonder, Das Auge des Taifun  
Performance auf der Wiener Ringstraße, 1992



# SCHEMA FÜR BÜHNE, KULT UND VOLKSFEST, UNTERSCHIEDEN NACH

ORTSFORM	MENSCH	GATTUNG	SPRACHE	MUSIK	TANZ
TEMPEL	PRIESTER	RELIGIÖSE KULTHANDLUNG	PREDIGT	ORATORIUM	DERWISCH-TANZ
WIRKLICHE ODER BÜHNEN- ARCHITEKTUR	VERKÜNDER		ANTIKE TRAGÖDIE	HÄNDEL- OPER	OLYMPISCHE SPIELE
STILBÜHNE	SPRECHER		SCHILLER BRAUT VON MESSINA	WAGNER	TANZCHÖRE
ILLUSIONS- BÜHNE	SCHAUSPIELER		SHAKESPEARE	MOZART	PARISER BALLETT
PRIMITIVE KULISSEN	KOMÖDIANT		STEGREIF COMEDIA DEL ARTE	OPERA, BUFFA OPERETTE	MUMMEN- SCHANZ
EINFACHE BÜHNEN- APPARATE U. MASCHINEN	ARTIST		CONFÉRENCIER	COUPLET JAZZBAND	GROTESK- TANZ
PODIUM GERÜST	ARTIST		CLOWNERIE	BLECHMUSIK	SEILTANZ
FESTWIESE BUDE	SPASSMACHER		KNITTTELVERS MORITAT	VOLKSLIED SCHRAMMELN	VOLKSTANZ
		VOLKSBELESTIGUNG			





Bühnenbild, Robert Wilson, S.257





Bühnenbild, Robert Wilson, S. 271



# MYTHOLOGIE

DAS PERFORMATIVE THEMA

### 3.1 Basis – Mythologie

#### Mythe / Mythologie

Mythe ist die allgemeine Bezeichnung für die bildhafte Erzählung eines Volkes (hier: germanische Völker) über wunderbare Ereignisse und Begebenheiten, die Ursprung, Verlauf und Ende der Welt und der menschlichen Existenz beleuchten. Es sind Betrachtungen über Wesen, wie Götter und Geister, Helden und Mischwesen, in Form der Dramatisierung und Inszenierung, der Personifizierung und Verkörperung von Vorgängen, Erfahrungen und Erlebnissen in der Innen- und Außenwelt des Menschen. Mythe ist eine Denk-, Lebens- und Ausdrucksform. Die über das Individuum hinausgehende Bedeutung und allgemeingültige Aussage für Sippe, Stamm, Volk und Gemeinschaft, dient der Weltdeutung und Lebensorientierung. Mythen handeln vom Leben, Überleben und Weiterleben. Sie erklären die alltäglich und alljährlich erfahrbaren Vorgänge und besonderen Erscheinungen im Weltbild und das rhythmische Werden und Vergehen der Natur.

#### Das Mythische

Das mythische Zeitalter hat sich aus dem magischen Zeitalter entwickelt, als noch kein Bewusstsein über die Dinge und das Sein als Teil in der Welt existierte, als die Seele noch schlief (vgl. Gerl-Falkowitz 1988). Im Mythischen begannen die Innenwelt und die Außenwelt (Körper und Geist) auseinander zu treten, was im Magischen noch eine völlige Einheit ergab. Dies drückt sich bildlich in zwei Hälften aus, die zwar unterschieden werden und dennoch zueinander gehören (Polarität der Dinge). Symbol dafür ist der Kreis, in dem Anfang und Ende ineinander übergehen. Um diese beiden Hälften wieder zu vereinigen, bedienten sich unsere Vorfahren des Rituals. Das Mythische thematisiert ganz Grundsätzliches: Leben und Tod, Leib und Seele, Gut und Böse, Götter und Menschen, Glück und Unglück.

Folgender Grundsatz ist für das Mythische bezeichnend: Was immer in der Natur, am Himmel, im Ablauf der Jahreszeiten äußerlich sichtbar geschieht, entspricht dem unsichtbaren Auf und Ab der eigenen Seele (vgl. Gerl-Falkowitz 1988). Dieses Verständnis soll vermittelt werden mit dem Ziel, Körper und Geist ins Gleichgewicht zu bringen und Bezüge zwischen damals und heute zu entdecken. Auch unter psychologischem Aspekt haben Mythen eine größere Bedeutung. In der heutigen Forschung wird der Mythos als rituelle Wiederholung von Urereignissen gedeutet, als erzählerische Aufarbeitung menschlicher Urängste und -hoffnungen. In dieser Funktion hat er nach dem Urteil von Psychologen und Philologen einen unaufholbaren Vorsprung gegenüber Begriffssystemen. Mythen können als bildhafte Weltauslegungen und Lebensdeutungen in Erzählform allgemeine Wahrheiten enthalten. Eine wichtige Rolle spielt dabei die Orientierung an den Archetypen. Als Archetyp (griechisch: Urbild) bezeichnet die Analytische Psychologie die im kollektiven Unbewussten angesiedelten Urbilder menschlicher Vorstellungsmuster. Viele der Archetypen beruhen auf Urerfahrungen der Menschheit wie die Geburt, die Kindheit, die Pubertät, ein Kind bekommen, die Elternrolle, Altern, der Tod etc.

Nach Carl Gustav Jung (Psychologe und Psychater, 1875 – 1961) verfügt jeder Mensch über ein persönliches als auch ein kollektives Unbewusstes. Ein Archetyp als solcher ist unanschaulich, eben unbewusst, ist in seiner Wirkung aber in symbolischen Bildern erfahrbar, so beispielsweise in Träumen, Visionen, künstlerischen Erzeugnissen, Märchen und Mythen. Dieser psychologische Ansatz ist grundlegend für die Performance, den Performativen Raum und dient dem Rezeptionsvorgang des Themas.

### 3.2 Orientierung – Fakten und Begriffe im Zusammenhang mit Mythologie

Das den späteren etablierten (monotheistischen) Glaubensvorstellungen zugrunde liegende archaische Gedankengut soll in der Performance eine Rolle spielen. Der Grundstock der germanischen Mythen sind Naturmythen, bildlich-poetische Beschreibungen von Naturvorgängen. Solche Mythen waren ursprünglich nur sehr kurz gehalten, nicht weil die Phantasie des Vorstellens und die Kunst des Erzählens versagte, sondern weil der von der Natur überlieferte Stoff sich mit schlichten, kurzen Vergleichen darstellen ließ, wie z.B. die Gewitterschlacht, das Auftauchen des Zwielichtes usw.. Die Zwiesprache mit den mythischen Mächten

und die damit verbundenen kultischen Handlungen und Rituale sind Hauptgegenstand der Performance. Opfergaben sind ein bedeutender Teil der rituellen Handlungen der germanischen Stämme gewesen. Deshalb möchte ich darauf in meiner Arbeit besonderes Augenmerk legen. Eine Auswahl an kultischen Handlungen, die als Inspiration zur Erarbeitung des Themas dienten, möchte ich vorstellen. Weitere Begriffe der deutschen Mythologie dienen der Orientierung bzw. als Hintergrundwissen zu der Performance und den performativen Elementen. Verweise gibt es sowohl beim Raum, als auch beim Tanz und der Musik. Auf heutige rituelle Handlungen kultischen Ursprungs, zu denen meist das Wissen um ihre Bedeutung fehlt, soll hingewiesen werden. Viele der mythischen Inhalte und vor allem, das an den Archetypen orientierte Weltverständnis finden wir zudem in der Märchenliteratur.

#### numinos

Ein Begriff, der stark mit dem Mythischen zusammenhängt, soll im Folgenden erläutert werden. Der Theologe Rudolf Otto (1869-1937) entlehnte den Begriff Numen bzw. das Numinose aus dem Lateinischen, um das Letztendliche, Göttliche, Wunder des Seins zu beschreiben. Für ihn ist das Numen außerhalb unserer Realität und steht für die Sphäre des Heiligen. Es kann deshalb weder bewiesen noch widerlegt werden. Es lässt sich nur spirituell erfahren. In der Religionsforschung bezeichnet Numen eine Macht oder Kraft, die auf die Natur und den Menschen einwirkt, so wie Schicksal, Fruchtbarkeit, Wachstum, Macht, Tod. Wird diese Kraft personalisiert, spricht man von einer Gottheit, einem Dämon oder einem sonstigen Geistwesen. Während der Mensch den numinosen Kräften ausgeliefert ist, vermag er durch Verehrung jener mehr oder weniger personalisierten Wesen einen indirekten Einfluss auf die numinosen Kräfte gewinnen. Ähnlich wird Numen in der Ethnologie gebraucht. Hier bezeichnet es die magische Kraft, die in einem Objekt, Tier oder Menschen sitzt.

#### Geistwesen

Das Numinose wird in den Mythen in unterschiedlichen Wesen verkörpert, wie in Zwergen oder elfischen Wesen. Der Zwerg steht für menschenähnliche kleinstwüchsige Wesen – im Gegensatz zu Riesen, die jedoch wie diese von übermenschlicher Kraft und Macht sind. Zwerge sind schlau und zauberkundig und tragen gelegentlich Züge des listigen. Sie hausen im Erdinnern, in Höhlen und Gestein. Das Wort Fee stammt vom lateinischen fatum, welches Schicksal bedeutet. Es ist die allgemeine Bezeichnung für ein übernatürliches, meist gütiges Geistwesen weiblichen Geschlechts, das in das menschliche Schicksal eingreift. Im Hinblick auf ihr Verhältnis zum Menschen unterscheidet man gute, neutrale oder böse Geister. Nach ihrer Herkunft und Funktion oder nach ihren Aufenthaltsorten gibt es u.a. Toten-, Ahnen-, Schutz-, Haus-, Flaschen-, Natur- und Elementargeister (Wasser, Erde, Feuer, Luft).

#### Götterglaube

Erst später entwickelte sich daraus der Götterglaube. Der Zusammenhang mit den zugrunde liegenden Naturerscheinungen ist nicht mehr eindeutig. Ursprünglich gab es noch den „Augenblicksgott“, der sich aber immer mehr zu einer „Sondergottheit“ entwickelte, die für Spezielles zuständig ist wie für Ernte, Gewitter usw.. Der Götterkult griff in alle Sphären des Lebens ein, in das häusliche sowie in das öffentliche.

#### Germanische Gottheiten

Im Folgenden sollen die wichtigsten germanischen Götter vorgestellt und ihre Eigenschaften und Funktionen beschrieben werden.

**Thor** (nord.) bzw. **Donar** (ahd. Donner) ist der germanische Donner-, Gewitter-, und Fruchtbarkeitsgott sowie der Schutzgott der Götter. Nach Donar ist der Donnerstag als donarestag benannt (ahd. Tag des Donar, engl. Thursday, dän. Torsdag...).

**Frigg** (nord.) bzw. **Frija** (südgermanisch) oder auch **Fria** (ahd.) ist die germanische Göttin der Fruchtbarkeit, Liebes- und Muttergöttin, Schutzgöttin des Lebens und der Ehe und Himmelskönigin. Sie bringt Glück in die Häuser der Menschen. Der Freitag ist als frijetag bzw. friatag (ahd. Tag der Fria, engl. Friday)



nach ihr benannt. Die Märchenfigur „Frau Holle“ weist viele Eigenschaften dieser Göttin auf.

**Odin** (nord.) bzw. **Wuotan** (ahd. Der Wütende) oder **Wodan** (niederdt.), Wotan (oberdt.) ist der germanische Himmelsgott, sowie Kriegs- und Totengott. Seine Hauptgattin ist Frigg. Odin schuf zusammen mit seinen Brüdern das erste Menschenpaar und gab ihnen als Windgott den Atem, die Seele und das Leben. Der Mittwoch ist als Odinsdagr (nord. Tag des Odin, dän. Onsdag) bzw. Wodanesdag (ahd. Wodanstag, engl. Wednesday) nach ihm benannt.

**Sól** (nord. Sonne) bzw. **Sunna** (ahd.) ist die germanische Sonnengöttin und Personifikation des Lichtes und der Wärme spendenden Finsternis Sonne. Der Sonntag ist als sunnuntag (ahd, eng. Sunday) nach ihr benannt.

**Ostara** ist die indogermanische Göttin des Frühlotes. Der Göttin Eostre zu Ehren feierte man in dem Monat April Feste, das heutige Osterfest. Schon zu Zeiten Karl des Großen hieß der April ostarmanoth. Ostara bzw. Eastre wird eine Licht- und Frühlingsgöttin gewesen sein. Spiele und Tänze wurden aufgeführt, Kränze und Sträuße wurden ins Wasser geworfen. Zudem wurden Brot und Eier, als Symbole der fruchtbaren Erdgöttin, verwendet. Bis heute haben sich die sogenannten Osterfeuer erhalten.

### Walküren / Schwanjungfrauen

Diese sind göttliche Mädchen. Sie stehen im Dienste des Himmels- und Wettergottes, rauschen mit ihm durch die Lüfte, nehmen die Seelen der sterbenden menschlichen Körper als Lufthauch entgegen. Aufsteigende Nebel der Waldseen, im Dunkel sprudelnde Waldbrunnen, brachte man mit diesen in Verbindung. Sie besitzen ein mythisches Attribut: die unsichtbar machende Nebel- oder Tarnkappe. Außerdem besitzen sie die Fähigkeit in die Zukunft zu blicken. Die Schicksalsfrauen, ähnlich den Schwanjungfrauen, besitzen übernatürliche Kräfte. Sie spinnen den Schicksalsfaden, welcher Körper und Geist verbindet und stimmen Zauberslieder an. Wenn sie milde gestimmt sind, fungieren sie als Helferinnen, sonst können sie auch böse sein. In Dornröschen ist dies ausgedrückt: die 12. mildert den Fluch der 13. (nur 100 jähriger Schlaf anstelle von Tod). Schicksalsfrauen sind zugleich Wolkenfrauen, die aus dem Naturglauben stammen. Sie hängen weiße Wäsche auf. Es heißt, dass schönes Wetter kommt. Der Altweibersommer steht auch mit ihnen in Verbindung: das herumfliegende Gewebe im Herbst stammt von den kunstreich spinnenden Jungfrauen. Es bringt Glück, wenn solche Fäden an der Kleidung hängen bleiben.

### Gott

Aus dem Indogermanischen stammt der Lichtkult, die Verehrung der segnenden Mächte des Himmels. Höhere Götter waren himmlische Wesen (deivos), einer dieser Götter ist der „Vater Himmel“ (dieus). Besondere Formen eines Gottesdienstes, wie z.B. Zaubersprüche, Notfeuer, Menschenopfer entwickelten sich, sowie Ansätze zur Bildung eines Priesterstandes. In den unterschiedlichen und zahlreichen Kultkreisen der Germanen besaß kein Gott ein ähnlich hohes Ansehen. Die ursprüngliche neutrale Wortform Gott (idg. ghu-to-m) mit der indogerm. Wurzel bezeichnet das anzurufende Wesen, oder das Wesen, dem geopfert wird; oder das angerufene Wesen. Während der Christianisierung wurden heidnische Götter für teuflische Mächte erklärt. „Niemand darf am Halse eines Menschen oder eines anderen lebenden Wesens Binden und Amulette befestigen [...] auch soll niemand Kräuterzauber treiben und Reinigungsopfer veranstalten oder seinen Rauch durch einen hohlen Baum oder durch ein Erdloch hindurchgehen lassen. Und die Frauen sollen nicht Bernsteinschmuck um den Hals hängen und beim Spinnen und beim Färben nicht den Namen der Minerva oder einer anderen Heidengöttin anrufen [...] niemand soll den Mond anrufen, wenn er sich verfärbt [...] und beim Neumond soll sich niemand fürchten, an irgend ein Werk zu gehen.“ (vgl. Herrmann 1994)

### Wesen

**Hexe** urspr. hagzissa, hagazussa, hagus, mhd: hecse bedeutet Waldweib oder die hassende, feindseelige Waldfrau. Dieses Bild findet sich in dem Märchen von Hänsel und Gretel wieder. Auf abgebrochenen Felsen halten Hexen Zusammenkunft mit Tanz & Schmaus. Hex bedeutet auch Unhold, ein Menschen hassendes Wesen.

Die Hexe wird auch Trude genannt. Der Trudenfuß gilt heute noch als Abwehrmittel gegen böse Geister bzw. den Alp. Die steirischen Truden tragen genauso wie die Zwerge die Helkappe, als grünes Mützchen. Man muss ihnen diese abschlagen, damit sie sichtbar werden.

Der **Alp** ist eine Macht (Wesen) im Traum. Zu den Männern gesellen sich weibliche, und zu den Frauen männliche Wesen; er drückt den Menschen, reitet, schüttelt und rüttelt den Menschen, so dass er in Schweiß ausbricht. Die Vorstellung von der Vielgestaltigkeit des Alps ist in der Natur des Alptraums begründet. Er kann auch Schmetterlingsgestalt annehmen (in der Schweiz heißt der Nachtschmetterling Toggeli = Druckerlein) Man darf ihn nicht nach dem Namen fragen, er entschwindet dann. Dieser Fakt findet sich im Märchen „Rumpelstilzchen“ wieder.

### Die mystische Zahl Drei

In der Mythologie spielt die Zahl 3 oder 3x3 eine magische Rolle. Zu Dritt treten die Schicksalsfrauen auf. Gegen „neunerlei Elfen“ gibt es eine mecklenburgische Schutzformel. Neun Kräuter gebrauchen die Hexen zu den Zaubermitteln. Gegen die Wichte, gegen die neun Gifte und die neun anfliegenden Krankheiten schützen nach dem altenglischen Neunkräutersegen neun Kräuter. Neun Jahre halten die Schwanjungfrauen bei ihren Männern aus, dann treibt sie die Sehnsucht nach dem göttlichen Leben zur Flucht. Neun Tage dauert die dem Totenkulte gewidmete Frist, die am neunten Tage mit dem Opfer abschließt. Die Sieben drang in den christlichen Glauben ein, die der alten deutschen Neun konkuriert.

### Opfer

Uralt und weit verbreitet war der Brauch, an geweihter Stätte ein Stück des Gewandes niederzulegen oder aufzuhängen. Im Erzgebirge versuchte man das Leben eines im Zeichen des Wassermannes geborenen Kindes dadurch zu retten, indem man dem Wassermann ein getragenes Kleid des Kindes in den Fluss oder Teich warf. Auf die Fetzen sollten Krankheiten übertragen werden. Außerdem wurden Fetzen befeuchtet und an Baum oder Strauch aufgehängt, wo sie blieben, bis sie zerfielen. Man durfte sich beim Weggehen nicht umdrehen. Die Aufzählung solcher mystischen Bräuche zum Bannen von Unheil ließen sich beliebig fortsetzen. Das ist im Detail hier jedoch nicht relevant.

Wie vorab erwähnt, wurden die Götter in der Urzeit unverhüllt gedacht, völlige Nacktheit von Opfernden und Bittenden war demzufolge erforderlich, allerdings war meistens die Entblößung des ganzen Leibes auf einen Teil, zum Beispiel die Füße beschränkt. Bei Regenmangel wurde ein Mädchen ausgewählt, nackt ausgezogen und zu einer Stelle außerhalb des Dorfes geführt, wo Bilsenkraut wuchs. Dort musste sie mit dem kleinen Finger der rechten Hand die Pflanze entwurzeln, die darauf an die kleine Zehe des rechten Fußes gebunden wurde. Zweige in den Händen haltend, führte man sie in den nächsten Bach, besprengte sie mit den ins Wasser getauchten Zweigen, sang dazu Zauberslieder und führte sie rückwärts gehend ins Dorf zurück. Später wurden die ursprünglich nackten Menschen mit Blumen, Schilf bekränzt, und trugen Maskierungen.

### Kulthandlungen

Nicht nur die Opfergaben stimmten die Himmlischen gnädig, sondern auch Spiele, die ihnen zu Lust und Ehren veranstaltet wurden. Feierliche Lieder zum Preis der Götter erklangen beim Opferfest. Zum Opferfest gehörten außer Schmaus, Gelage und Gesang auch heilige Opfertänze. Die altgermanische Bezeichnung für diese Verbindung von Lied, Melodie und Tanz ist laikaz, got. laiks, ahd. leih, leich (mhd. leichen = hüpfen). Dieses Wort taucht in allen germanischen Sprachen auf, es muss also uralt sein. Da es auch Opfer und Gabe im ags. heißt, muss es auch zur urgermanischen Opferfeier gehört haben. Teilweise waren diese Zeremonien von heiterem, teilweise von ernsterem Inhalt. Diese waren geprägt von lebhaften Windungen des Reigentanzes und feierlichem Schritt, der Gesang war zugleich Bewegung, Wort und Weise, zugleich Takt. Auch Wettläufe und Wettrennen waren Kulthandlungen.

### Opferfeuer

Mit dem Opferfeuer schickte man Opferspeisen hinauf. Das Feuer war der Bote

zwischen der göttlichen und menschlichen Welt. Es fand auf Bergen, Höhen und Feldern statt. Durch Drehen zweier Stöcke wurde das sogenannte „wilde Feuer“ hergestellt.

### Sonne & Mond

In Grimms Aufzeichnungen ist die Bedeutung der Sonne bzw. des Mondes für die Germanen beschrieben: Sie hielten kultische Handlungen zu Vollmond und Neumond ab, genauso feierten sie Sommer- bzw. Wintersonnenwenden. Die Sonne hatte Einfluss auf das Wachstum und die Fruchtbarkeit. „Zweimal des jahrs wendet die sonne ihren lauf, im sommer um zu sinken, im winter um zu steigen. Diese sonnenwenden begiebt das heiligthum feierlichst, von dem sommerlichen fest sind noch jetzt die Johannisfeuer übrig.“ (Grimm, Bd.2, S.601)

### Wasserweihe

Dieses Ritual (daupjan = tauchen) ist die urspr. germanische Taufe und diente der Namensgebung. Der Name sollte die Fähigkeiten und Charakterzüge widerspiegeln und ein Schutzverhältnis zum Gott und dem seinen Namen tragenden Menschen herstellen. (z.B. Ansgar, Oswald, auch Namen von Tieren, die der Gottheit geweiht sind wie swan, wolf, ...)

### Namen

Personen-, Orts-, Tier-, Pflanzen-, Wochentags- und Monatsnamen, die Runeninschriften, die althochdt. Glossen und die Inschriften auf Weihsteinen von deutschen Söldnern im römischen Dienst sind Quellen der Glaubensvorstellungen unserer Vorfahren.

### Rückwärts

Viele kultische Handlungen geschehen rückwärts: rückwärts über die Schulter werfen, rückwärts laufen, rückwärts Verse aufsagen. Dies kann symbolisch für eine rückgängig zu machende Tat stehen (Grimm, S.135).

### Salz

Salz stellt den Gegensatz zu den zwei Elementen Wasser und Feuer dar. Aus der Vermischung von Kälte und Wärme entsteht das Salz, der Urquell alles Lebens. Salz ist eine geheiligte, unter dem Schutz des Völkerrechtes stehende Gabe Gottes (Grimm, S.307). Man legte Salz auf Tische und Altäre und streute es in Ecken.

### Anderswelt

Dunstige, schlammige Seen, Höhlengewässer und Brunnen galten als Eingang in die Unterwelt. In dem Märchen von Frau Holle ist der Brunnen der Einfahrtsschacht zur geheimnisvollen Unterwelt. Die Germanen kannten keine Hitzehöle, sondern eine Wasserhöhle. Vor der Wasserhöhle gibt es eine Wiese mit Blumen und einer Linde, die mit Schuhen behangen ist. Mit den schützenden, dem Toten mit ins Grab gegebenen Schuhen überschreitet er den Fluß und das Moor und kommt ins Heliand (Aufenthaltort der Seeligen). Dieser Ort entspricht annähernd Waldwiesen, Paradiesauen, himmlischen Gefilden. Diese Vorstellung haben wir bis heute erhalten.

Innerhalb der Performance wird der Raum für die Handlung als eine Art Anderswelt angesehen.

Quelle:

Bellinger, J. Gerhard: Lexikon der Mythologie, 3100 Stichwörter zu den Mythen aller Völker. Augsburg 1997

Cotterell, Arthur: Die Welt der Mythen und Legenden. München 1990

Herrmann, Paul: Deutsche Mythologie. Berlin 1994

Grimm: Deutsche Mythologie Bd. I-III. Frankfurt/M – Berlin – Wien 1835

Wikipedia: Mittsommerfest/Germanische Gottheiten/Kontinentalgermanische Mythologie/Neopaganismus/Maibaum/Frau Holle/Merseburger Zaubersprüche/Walpurgisnacht/Brauch/Sage/Ritual/Archetypus



# AUSBLICK

PERFORMATIVER RAUM IN DER ANWENDUNG

Der vorangegangenen rein theoretischen Auseinandersetzung mit dem Raum als Gestaltungsmittel und der Mythologie als performatives Thema soll nun eine Konkretisierung in Form eines Konzeptes für die Performance folgen. Eine Detail-Beschreibung des Raumes soll vorangestellt werden, um anschließend Sinnbezüge zum Thema herzustellen. (Abb. XII–XVI)

#### 4.1 Raumbeschreibung

Es handelt sich um einen zylindrischen doppelwandigen Raum, der zum Himmel offen ist (kein Dach). Der Durchmesser des Innenraums beträgt ca. 21m. Es gibt einige wenige Öffnungen an diesem Raumgebilde, eine stählerne runde Luke und kleinere Sichtfenster in der Innenwand, sowie einige runde Öffnungen mit einem Durchmesser von ca. 1,50m in der Außenwand. Der Abstand von der Außen- zur Innenwand beträgt ca. 3m, ist demnach ein Gang um den zentralen Raum herum. Betreten kann man das Raumgebilde durch eine stählerne Tür in der Außenwand und durch einen quadratischen Wandausschnitt (ca. 3m<sup>2</sup>) in der Innenwand. Die Materialbeschaffenheit des Raumes beschränkt sich auf Stahl und Beton, wobei der Stahl im Laufe der Zeit eine rostbraune Farbe angenommen hat. Der Stein, der Außenwand und des Bodens im Gang, ist teils Beton, teils Betongemisch und besitzt seine Originalfarbe mit einigen Abnutzungsspuren. Des Weiteren sind in dem Gang Wasserrillen und -gräben eingelassen. Die Natur hat sich diesen Bereich durch kleinere Pflanzen und Bäume zurückgeholt. Da sowohl die Geschichte als auch Nutzungseigenschaften den Raum prägen, gilt Folgendes zu bemerken: 1975 wurden sechs Speicher zur Stromerzeugung für den Ostteil der Stadt Berlin gebaut. Später wurden diese Speicher in Öltanks umfunktioniert. Seit 15 Jahren stehen diese leer, währenddessen teilweise mit der Demontage begonnen wurde. Dies ist nur bei einem der Speicher anhand des fehlenden Daches ersichtlich.

#### 4.2 Der Performative Raum in der Anwendung

Die zylindrisch-kreisrunde Form weist Bezüge zum Symbol des Mythischen (Kreis, Ende und Anfang gehen ineinander über) sowie zum rituellen Handlungsort auf. Diese Form war die so genannte Ur-Bühne, wo u.a. rituelle Zeremonien abgehalten wurden. Die Installation von Bannkreisen wurde damals als magisches Mittel verwendet. Die Wirkung eines Rituals lässt sich durch das Anbringen eines „magischen Schutzkreises“ (HdA, S. 499) intensivieren. Ein solcher wird meist zu Beginn eines Rituals eingerichtet und hat die Aufgabe, die Handlung von der profanen Umgebung abzuschließen, um dadurch den Ort der Handlung zu schützen und zu weihen und diesen selbst feierlich und bedeutungsvoll, d.h. zu einem „heiligen“ Ort zu machen (HdA, S. 462–478). Die Menschen standen um das Ereignis (Feuer, Priester, Opfer) herum. In der gleichen Weise funktioniert es in diesem performativen Raum. Die Zuschauer formieren sich im Kreis, was für die Tänzer und für die Musik von Bedeutung ist, da sich so Energien übertragen lassen. Hierbei stehen die Menschen mit den Performern wie zu prähistorischen Zeiten, als es noch keine Theaterbauten gab, auf einer Ebene. Dadurch entsteht eine enge Verbindung von Performern bzw. Tänzern und Publikum, der Mensch wird Teil

des Geschehens, er ist mittendrin. Durch die Integrität des Publikums ist der Bezug zum Jetzt, zum wirklichen Leben gegeben. Die Öffnungen sind wesentliche Raummerkmale und dienen dem thematischen Bezug. Die Öffnung zum Himmel stellt eine Trennung zwischen Erde und Himmel dar. Hier ist die für die Mythologie bezeichnende Polarität der Dinge zu spüren. Der Bezug zur natürlichen Umwelt ist durch die vorhandene Lichtquelle hergestellt. Dieses Element wird in 4.2.1 näher erläutert. Des Weiteren sind die zylindrische Form und die Öffnung typisch für einen Brunnen und hatten früher eine besondere Bedeutung. Sie versinnbildlichten den Übergang von einer Welt zu einer Anderswelt / Unterwelt (vgl. Herrmann 1994, Stichwort: Frau Holle). Die gewünschte Wirkung dessen wird durch das Hineingehen in den zylindrischen Raum durch einen (Licht)kanal beim Publikum verstärkt. Die Wahrnehmung wird zudem durch den Raumklang, der im Innern völlig anders als außen ist, intensiviert. Ausführliches dazu in 4.2.2. Der unveränderte Raum mit seiner Materialität und Farbigkeit wirkt sehr authentisch, ganz im Sinne des Themas. Dieser Raum war ein industriell genutzter Raum, der zur Stromerzeugung diente. Der Betrachter ist herausgefordert, ehemalige Funktion und Neunutzung in Verbindung zu bringen. Dabei können durchaus archetypische Wahrnehmungsmuster reaktiviert werden und die Sinnfrage aus dieser Perspektive gestellt werden.

#### 4.2.1 Licht

Wie funktioniert das Licht innerhalb des performativen Raumes? Welche Möglichkeiten ergeben sich durch das natürliche Licht, das für Performances bezeichnend ist?

Ich habe bewusst diesen der sechs Speicher ausgewählt, weil er kein Dach hat und somit eine natürliche Lichtquelle besitzt. Im Idealfall ist zu Beginn der Performance noch Tageslicht, die Öffnung des Raumes nach oben lässt uns den Himmel erblicken, wo die Abendsonne ihre letzten Strahlen aussendet, mit der Zeit verschwindet sie am Horizont, ohne dass wir es sehen können. Dagegen bemerken wir, dass sich langsam alles bläulich färbt, die so genannte „Blaue Stunde“ ist eingetreten. Zum Schluss der Vorstellung ist Nacht geworden, der Vollmond steht am Himmel, der nun als Lichtquelle dient. Licht hat neben der rein physikalischen Eigenschaft vor allem eine psychologische Komponente. Ein Zitat aus dem Buch „Gestalten mit Licht“ macht es deutlich: „Alles Gebaute wird dem Augentier Mensch sichtbar, d.h. nur so eine Welt ist ihm bewohnbar; mit der Helligkeit erstehen, in der Finsternis sterben ihm die Dinge.“ (Auer 1994, S. 42) Licht bedeutet aber gleichzeitig Schatten und Dunkelheit. Durch den Sonnenlauf werden Dinge bewegt, Licht ist ein Mittler, eine immaterielle Brücke zwischen Wirklichkeit und Wahrnehmung (Auer 1994, S. 42). Der Aspekt des Flüchtigen der Performance spiegelt sich in der Flüchtigkeit des Lichtes wider. Der Zeitpunkt der Aufführung ist auf den Lauf der Sonne bzw. des Mondes abgestimmt. Es ist zu bemerken, dass der zylindrische Raum, in dem die Thematik umgesetzt wird, als Stromerzeuger, u.a. für künstliches Licht, gedient hat. Dieser Fakt verweist das Publikum auf Ambivalenzen des Lichts. Nicht für den praktischen Gebrauch, sondern für kultische Zwecke wurden die ersten Lichtbauwerke errichtet. „War das Sonnenlicht ein Instrument und Symbol der Wahrheitsfindung, dann wurde

das Rampenlicht zum Inbegriff der Täuschung.“ (Auer, S. 60) In der Moderne herrscht der Mensch zunehmend über das Licht und geht damit inflationär um. „Schon taubstumm gemacht vom inflationären Gebrauch, versinken die Lichtsymbole vollends im maß- und wahllosen Lichtbrei der allgegenwärtigen Werbung.“ (Auer 1994, S.69) Der Mensch richtet sich nicht mehr nach dem natürlichen Rhythmus von Tag und Nacht. Licht und Sicht werden sich durch virtuelle Medien in Zukunft immer weiter voneinander entfernen und verselbstständigen. (vgl. Auer 1994, S.70) Durch die bewusste Zurücknahme der künstlichen Lichtquellen möchte ich auf den ursprünglichen Wert der Sonne und des Mondes, als natürliche Lichtquelle, hinweisen. Das natürliche Licht spendet zudem Energie, es erzeugt erregende Morgen- und Abenddämmerungen und einen milden Reflex des Mondes. Licht besitzt sozusagen eine emotive und psychogene Wirkung, die nicht simulierbar ist. „Von der Blendung bis an die Grenzen der Finsternis besitzt es ein Repertoire von Suggestivkräften, „magisches Potenzial“ (vgl. Auer 1994, S.44f). Die Aufführungszeit wird genau zur „Blauen Stunde“ stattfinden. Der Himmel sendet dann ein „indirektes Farblight“. So dass jede Materie zum Absender eines neuen Wellencodes wird. Der Mensch kann sich verstärkt der Kräfte der Natur bewusst werden.

#### 4.2.2 Klang

Im Folgenden soll begründet werden, weshalb sich der spezielle Raum für die Entfaltung der Klangwirkung unter thematischen Aspekten gut eignet. Ausgangspunkt ist die Frage nach der Bedeutung von Musik in vorchristlicher Zeit im germanischen Raum sowie bei Naturvölkern auch heute noch. In einigen Kulturen wird dem Klang ursprüngliche Bedeutung zugemessen, wie z.B. die Massai in Ostafrika im Donnergrölen ein Echo des Weltenanfangs zu erkennen glauben. Viele Religionen nutzen die Musik als Mittler. Oft werden Trommeln verwendet, um die Götter zu wecken oder mit ihnen in Verbindung zu treten. Tibetische Mönche benutzen zum Beispiel den mehrstimmigen Obertongesang. Bei der buddhistischen Zeremonie gibt der Zen-Gong den Takt vor. Die ersten Schriftzeugnisse unserer Musik sind christlich und stammen aus der Zeit zwischen dem 4. und 7. Jh.. Bei den Christen ist die gregorianische Chormusik oder der orthodoxe Kirchenchoral bezeichnend. Für die orthodoxe Kirchenmusik ist der 4/6stimmige Chor typisch. Die Vorgeschichte gregorianischer Musik ist aber weitgehend unbekannt. Das Zauberlied ist gewissermaßen die älteste nachweisbare Dichtungsart der Germanen sowie der Indogermanen überhaupt. „Lied“ meint ursprünglich das Zauberlied: es wurde in halbsingendem Ton langsam und feierlich gesprochen; auch „schwören“ bedeutet ursprünglich „mit lauter, halb singender Stimme etwas äußern“. Neben der gesungenen, gibt es auch die gesprochene Segensformel (vgl. Hermann 1898). Die Rezitativform war den Germanen jedoch ungebräuchlich (Schlette 1982, S.206). Vielmehr bedienten sie sich der Wiederholung, aus welcher sich der Reim und später der Stabreim entwickelte. Dieser trug zur Steigerung des gesungenen oder gesprochenen Wortes bei.

Auch in der modernen Musik spielt rituelle Musik eine Rolle. So zum Beispiel bei La Monte Young und Philip Glass. Die alte indische Kultmusik veranlasste sie, mit der europäischen Musiktra-

dition zu brechen. Sie ersetzen europäische Rhythmen durch unhierarchische Strukturen aus additiven Tonfiguren. Dies basiert auf Wiederholungen, ist also repetitiv. „Der stete nicht beschleunigte Rhythmus zyklisch sich wiederholender und verschiebender Klangmuster aktiviert das Hören von Moment zu Moment für die Musik ohne dramatischen Aufbau. Die betäubende Stille am Ende dieser Musik ist eine Funktion des sich Wiederfindens in der Wirklichkeit (ohne Musik).“ (Grüterich 1975, S.37).

Diese unterschiedlichen Ansätze geben Anlass, sich auf ähnliche Weise dem Thema zu nähern. Der Aspekt des Sich-Wahrnehmens soll in die Performance einfließen. Die Beschaffenheit des Raumes ermöglicht das Experiment mit der räumlich-zeitlichen Ausdehnung des Klangs. Die expansiven Kräfte entwickeln einen starken Ausdruck, mitunter durch Wiederholungen. Es gibt ein natürliches Zentrum. Der kreisrunde Raum gleicht dem Ritualplatz der Vorzeit, ist somit geeignet für die Übermittlung von solchen Inhalten. Die Dreidimensionalität des Raumes beeinflusst den Klang, er kann sich nur dem Raum entsprechend ausbreiten. Im zylindrischen Raum lässt sich der Ton einfach verstärken und brechen. Der Performer und das Publikum können interaktiv mit dem Raum eine Klangstruktur erzeugen, welche wiederum unser Raumgefühl und -bewusstsein beeinflusst. Es entstehen Resonanzen, Echos, Widerhalle im Raum. In der Vorzeit nutzte man diese Effekte, für kultische Handlungen wie z.B. Voraussagungen.

#### 4.2.3 Körper (Performer und Publikum)

Im Folgenden soll der Körper und seine Wechselwirkungen mit dem speziellen Raum untersucht werden. Schon bei der Annäherung an das Gelände, auf dem sich der Raum befindet, werden Assoziationen geweckt. Mit dem Eintritt in den Raum kommt es auch physisch zu einer Verbindung zwischen Mensch und Raum. Man fühlt das Material, man riecht den Raum und sieht, was sich hinter der Fassade befindet. Der Einstieg durch eine stählerne Tür bereitet den Menschen auf das bevorstehende Ereignis vor, wobei er sich schon jetzt mitten im Geschehen befindet. Er durchschreitet einen Gang, welcher als Kanal von einer Welt zur anderen fungiert, von der Außen- zur Innenwelt. Durch die vorhandene Raumstruktur interagiert der Mensch automatisch, er geht gewissermaßen auf Entdeckungsreise. Im zentralen Raum ist zunächst der Kontrast zwischen kleinem Individuum und großem Raum auffällig. Im mythischen Kontext entspricht das dem Sich-Bewusstwerden als Teil der Welt. Publikum und Performer befinden sich auf einer Ebene. Ausgenommen davon sind kurze Szenen, bei denen sich die Performer als Mittel zur Unterscheidung auf vertikaler Achse bewegen. Durch die runde Plattform kommt es zu einer Formierung im Kreis, um das Geschehen herum. Semper<sup>9</sup>, beschreibt dieses Verhalten so: „Wo viele Menschen zusammen sind, und etwas die allgemeine Schaulust in Anspruch nimmt, dort gruppiert sich die Menge im Kreise um den Mittelpunkt des gemeinschaftlichen Interesses; ein Jeder will ihm des besseren Hörens und Sehens wegen so nahe wie möglich treten, und dieses Bestreben jedes Einzelnen erhält gewissermaßen durch die Nothwendigkeit, auch Andern Platz zu gewähren, eine mechanische Gegenwirkung. Aus



dem Wechseleinflusse dieser beiden in der Masse lebendigen Bestrebungen ergibt sich allmählich ein ziemlich regelmäßiger Ring von Zuschauern. [...] diese Form scheint gewissermaßen von der Natur selbst und dem Instinkte der Menschen zu ähnlichen Zwecken vorgeschrieben zu sein.“ (vgl. Semper 1849, S.7, 1998, S.232) Es soll ein Gefühl der Gemeinschaft hervorgerufen werden. Ein Energiefluss soll von Mensch zu Mensch, zwischen Tänzer und Publikum sowie zwischen Musiker, Tänzer und Publikum erzeugt werden. Durch vorgegebene, aber auch spontane Reaktionen des Publikums wird dieser Energiefluss zusätzlich unterstützt. Der Raum ist in horizontaler Ausdehnung begrenzt, was der Konzentration auf das Geschehen entgegenkommt. Es gibt keine Ablenkung von außen. „In dieser Geschlossenheit und damit auch Abgeschlossenheit liegt das Hauptcharakteristikum und die Hauptkraft des magischen Kreises. Die Kreislinie bewirkt eine Trennung des Kreisinners von der Umgebung und eine Zweiteilung des Raumes in ein Drinnen und Draußen, wobei das Drinnen, der von der Kreidelinie umschlossene Raum, eine eigene Macht- und Wirkungssphäre bildet [...]“ (HdA, S.500) Der Tanz als religiöse Handlung nimmt in der Arbeit eine bedeutende Rolle ein. Sowohl aus historischer als auch aus kultureller Sicht haben diese rituellen Bewegungsabläufe eine lange Tradition und eine vielfache Bedeutung. In verschiedenen Kulturen tanzt man, um den Göttern zu danken oder mit ihnen in Verbindung zu treten. Dabei wird oft ein Zustand der Trance erreicht. Die Sioux ahmen das Kreisen der Planeten nach, bis sie in Trance fallen, um dem Schöpfergeist zu danken. Süditalienische Pilger tanzten die wilde Tarantella, um Schwermut zu heilen. Die Derwische tanzen drehend mit offenen Armen um die eigene Achse, um in einem Wirbel die Seele, die Tiefe Gottes zu finden (vgl. Malherbe, S. 248f). Der beschwörende Tanz gehörte auch bei den Germanen zur Zauberei und zu den Heilmethoden. Beispielsweise sollte die Extase Geistesranke von ihrem Leiden befreien. (Grimm, S.220) Welcher Art diese Tänze waren, ist kaum überliefert, da die Kirche diese Methoden verbot. In der Performance sollen mögliche tänzerische Ausdrucksweisen zeitgenössisch dargestellt werden.

<sup>9</sup>Semper, Gottfried: Baumeister und Kunsttheoretiker, geb. 1803 Hamburg, gest. 1879 Rom; er löste den romant. Klassizismus durch eine nüchterne Bauweise mit Bevorzugung des ital. Renaissancestils ab, Bsp.: Semperoper in Dresden







stillgelegter Ölspeicher, Kraftwerk Klingenberg, Berlin Rummelsburg, 2008  
Außenansicht

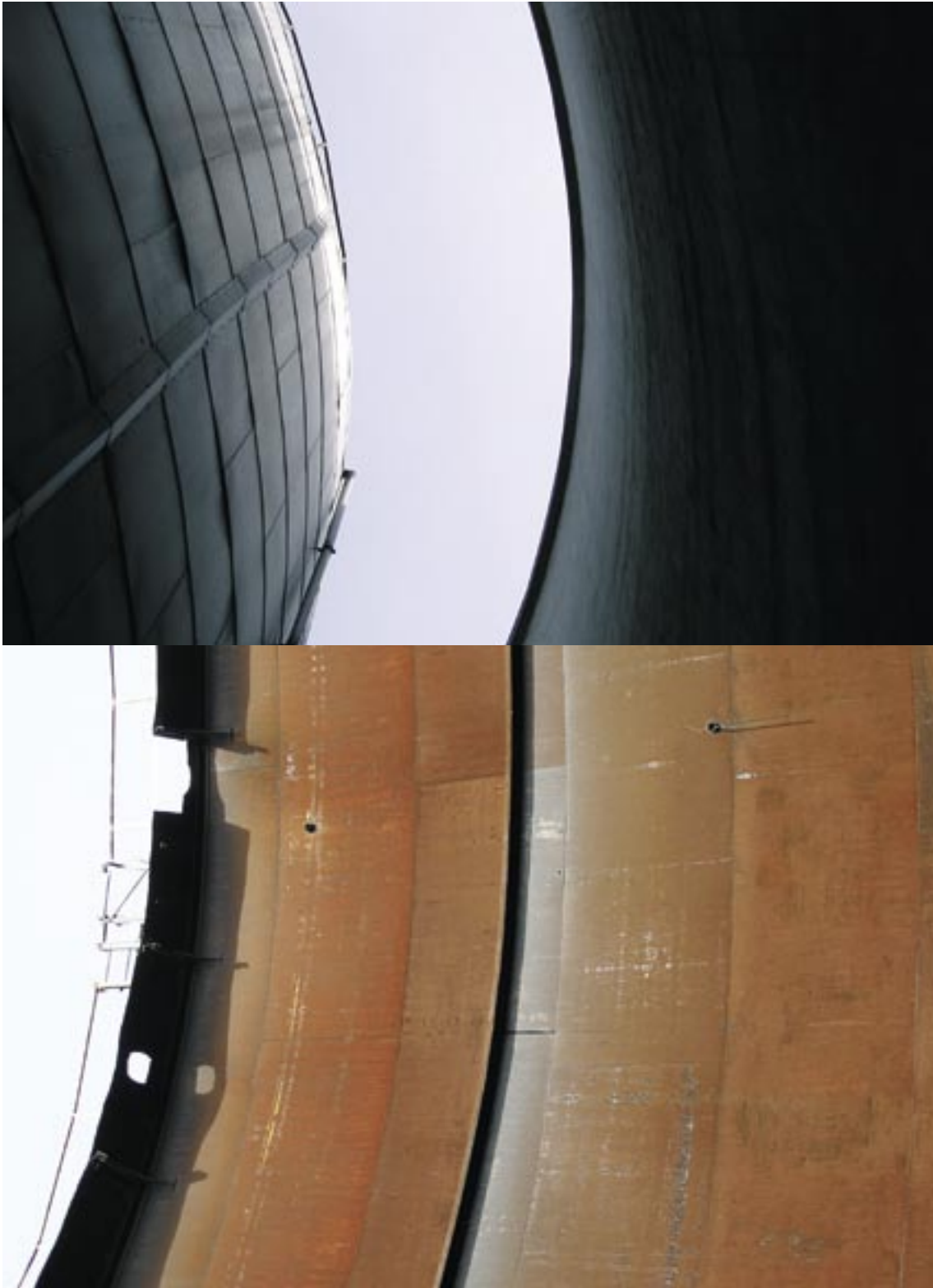


Innenraum



Gang, Stahltür





Öffnung nach oben, Materialität (Stahl und Beton)



Öffnungen, Luke, Stahltür und Wandausschnitt



## Fazit

Die im Rahmen dieser Arbeit erfolgte Auseinandersetzung mit dem Thema performativer Raum diente zunächst der Klärung des Begriffs im Hinblick auf das eigene gestalterische Konzept. Performance wird in diesem Zusammenhang als ein sehr zeitgemäßes und facettenreiches Medium zur Kommunikation spezieller Themenbereiche verstanden, wobei dem interaktiven Aspekt besondere Bedeutung zukommt. Auf diese Weise ist die Ansprache breiterer Interessengruppen gewährleistet, was inbezug auf mein Thema, die deutsche Mythologie, von Wichtigkeit ist. Ich gehe davon aus, dass alle Altersgruppen mehr oder weniger mit diesem Thema vertraut sind bzw. sich dafür interessieren, obgleich meine spezielle Zielgruppe die der 20 – 40jährigen ist, an der sich die einzusetzenden performativen Mittel wie Tanz, Musik, Licht orientieren. Da das Thema aber eine grundsätzliche Auseinandersetzung mit menschlicher Existenz und Weltverständnis ist und nicht auf rituelles und germanisches Brauchtum beschränkt bleibt, kann von einem größeren Besucherspektrum ausgegangen werden.

War zunächst der Begriff Performance zu klären und diese Kommunikationsform im Zusammenhang mit meinem Thema zu betrachten, so galt im Folgenden mein Interesse dem Raum. Eine klare Unterscheidung zwischen öffentlichem, theatralem und performativem Raum wurde notwendig, um den speziellen Charakter und die Funktion des performativen Raums definieren zu können. Dabei wurde deutlich, dass die Interaktion zwischen Raum, Thema und Zuschauer das eigentliche Wesen einer Performance ist und dem Raum daher besonderes Interesse zukommt. Unter diesem Aspekt diente die Konkretisierung des Raumes (Ölspeicher) und seiner Funktion in der angestrebten Performance als anschauliches und beweiskräftiges Beispiel. Nunmehr gilt es, die hier gewonnenen Einsichten und Kenntnisse zielgerichtet unter dem Wirkungsaspekt in das gestalterische Konzept einfließen zu lassen.

## Literaturverzeichnis

- Anders, Armin: *Theater und Abseits / Inuit Productions*, in: *Texte. Körper. Räume.*, Anders, Armin & Stepina, Clemens K. (Hg.), Wien 2003
- Auer, Gerhard: *Über die Kunst, mit Licht zu bauen*, in: *Gestaltung mit Licht*, Baatz, Willfried (Hg.), Ravensburg 1994
- Bellinger, J. Gerhard: *Lexikon der Mythologie – 3100 Stichwörter zu den Mythen aller Völker*, Augsburg 1997
- Böhme, Hartmut: *Die Ästhetik der Ruinen*, in: Kamper, D./ Wulf, Chr. (Hg.): *Der Schein des Schönen*, Göttingen 1989, S.287-304
- Brockhaus – Enzyklopedie Bd.16, 1991
- Cotterell, Arthur: *Die Welt der Mythen und Legenden*, München 1990
- Dudsek, Karel: *Kunstforum International Bd.24, „Performance“*, 1977, S.58
- dtv – Lexikon, Bd.18, 1997
- Etchells, Tim: *Gespräch*, in: *Art Works: Aktion – Zeitgenössische Kunst*, Hoffmann, Jens & Jonas, Joan (Hg.), London 2005
- Frank, Peter: *Kunst um des Lebens Willen: Der Einfluss von Fluxus auf die zeitgenössische Kultur*, S.219, in: *Kunstforum International*
- Fricke, Christiane: *Neue Medien – Künstlerische Ausdrucksformen jenseits der traditionellen Gattungen*, in: *Kunst des 20. Jahrhunderts Bd.2*, Walther, Ingo F. (Hg.), Köln 2005
- Fritz, Nicole: *Bewohnte Mythen – Joseph Beuys und der Aberglaube*, Tübingen 2002
- Gerl-Falkovitz, Hanna-Barbara: *Die bekannte Unbekannte. Frauen-Bilder aus der Kultur- und Geistesgeschichte*, Mainz 1988
- Grimm, Jacob: *Deutsche Mythologie*, Bd. I-III, Frankfurt / Berlin / Wien 1981
- Grüterich, Marlis: *Performance – Musik – Demonstration. Kunst, die sich nach dem Evolutionsprinzip präsentiert.*, in: *Kunstforum International Bd. 13*, 1975
- Hasib, Nigar: *Experimentelle Forschungswege des Lalish – Theaterlabors*, in: *Texte. Körper. Räume.*, Anders, Armin & Stepina, Clemens K. (Hg.), Wien 2003
- Herrmann, Paul: *Deutsche Mythologie*, Berlin 1994
- Hetzer-Molden, Koschka (Hg.), *Erich Wonder – Bühnenbilder / stage design*, Ostfildern-Ruit 2000
- Hoffmann-Krayer, E., Bächtold-Stäubli, H.: *Handwörterbuch des deutschen Aberglaubens*, Stichwort „Kreis“, Bd. 5, S.462-463, Berlin 1927-1942
- Kaprow, Allan: *Spuren / Vergessen*, in: *Art Works: Aktion – Zeitgenössische Kunst*, Hoffmann, J. & Jonas, J. (Hg.), London 2005
- Knapp, Gottfried: *Hans Dieter Schaal – Stage Architecture / Bühnenarchitektur*, Stuttgart / London 2002
- Kultermann, Udo: *Leben und Kunst, zur Funktion der Intermedia*, S.137, Tübingen 1970

Malherbe, Michel; de Hières, Anne & Chabert: *Religionen – Entdeckungsreise mit Fleurus*, Köln 2006

Meyer, Jochen: *Theaterbautheorien zwischen Kunst und Wissenschaft*, Zürich / Berlin 1998

Moholy-Nagy, L.: *Die Bühne im Bauhaus*, München 1925, S.54

Moldoveanu, Mihail: *Komposition, Licht und Farbe in Robert Wilsons neuem Theater: mit dem Körper denken*, Stuttgart 2001

Pfaff, Walter: *Paratheater – Ritualisierung – Life Arts / Das Parate Labor*, in: *Texte. Körper. Räume.*, Anders, A. & Stepina, C. K. (Hg.), Wien 2003

Philip, Neil: *Mythologie – Die Mythen der Völker – wunderbare Geschichten, die die Welt erklären*, Hildesheim 1999

Raunig, Gerald: *Weiterschreiten. Es gibt kein Jenseits der Repräsentation. Oder?*, in: *Texte. Körper. Räume.*, Anders, A. & Stepina, C. K. (Hg.), Wien 2003

Schlette, Friedrich: *Germanen zwischen Thorsberg und Ravenna*. Bonn 1982

Schmidt, J.-K.: *Joan Jonas, Performance, Video, Installation, Ostfildern-Ruit* 2001

Schneckenburger, Manfred: *Skulpturen und Objekte*, in: *Kunst des 20. Jahrhunderts Bd.2*, Walther, Ingo F. (Hg.), Köln 2005

Schleper, Anke: *Jenseits des Weges. Strategien und Aneignungsweisen des Raumes*, in: *Not Even a Game Anymore*, Helmer, J. & Malzacher, F. (Hg.), Berlin 2004

Schwarzbauer, Georg F.: *Performance*, in: *Kunstforum International Bd.24*, 1977

Schwitters, Kurt: *Merz*. in: *Der Ararat*, 2. Jg. 1921

Semper, Gottfried: *Das königliche Hoftheater zu Dresden*, Braunschweig 1849

Sommer, Astrid: *Mehr als nur ein Zwischenspiel. Zu einigen digitalen Werken Forced Entertainments*, in: *Not Even a Game Anymore*, Helmer, J. & Malzacher, F. (Hg.), Berlin 2004

Vogel, Fritz Franz: „I am a network“ *Die Berner Performance-Szene: Vom „Studio am Montag“ zur global vernetzten Wahlverwandtschaft*, S.2

Vostell, Wolf (Hg.): *Aktionen*, Reinbeck 1970

Wick, Rainer: *Zur Theorie des Happening*, in: *Kunstforum Bd. 8/9*, 1974

Wulf, Christoph: *Das mimetische Ohr*, in: *Anthropologie*, Gunter Gebauer (Hg.), Leipzig / Stuttgart 1998, S.228

*Bildnachweis*

*Hetzer-Molden, Koschka (Hg.), Erich Wonder – Bühnenbilder / stage design, Ostfildern-Ruit 2000, S.156/157*

*Moldoveanu, Mihail: Komposition, Licht und Farbe in Robert Wilsons neuem Theater: mit dem Körper denken, Stuttgart 2001, S.257, S.271*

*Walther, Ingo F. (Hg.), in: Kunst des 20. Jahrhunderts Bd.2, Köln 2005, S.549*

*Kellein, Thomas (Hg.): Der Traum von Fluxus – George Maciunas. Eine Künstlerbiografie, Köln 2007, S.71, S.89*

*Grosenick, Uta (Hg.): Women Artists – Künstlerinnen im 20. und 21. Jahrhundert, Köln 2005, S.143, S.158, S.164*

## IMPRESSUM

Diplomarbeit im Studiengang Kommunikationsdesign an der FHTW Berlin FB Gestaltung | SS 2008

THEORIE | Der Performative Raum – Untersuchungen zum Raum unter thematischem Aspekt | von *Daniela Muschter*

PRAXIS | Performance | Konzept *Daniela Muschter* | Choreographie & Tanz *Katja Muschter & Gäste* | Klang *transalp* | Licht-, Tontechnik *Danny Krebs* | Printmedien *Daniela Muschter*

Mentoren | Frau Prof. Katrin Hinz, Herr Prof. Jürgen Huber, Frau Gisela Matthes

© FHTW Berlin

